

Reseña

García-Rodríguez, A. & Gómez-Díaz, R. (2016). *Lectura Digital Infantil. Dispositivos, Aplicaciones y Contenidos*. Cataluña: UOC. 130 pp. ISBN-13: 978-8491164333 / ISBN-10: 8491164332



A pesar de su innegable avance, la lectura digital todavía es una práctica rodeada de incertidumbre. Existen diversas acciones que parecen similares a la lectura impresa, y esto hace que la dualidad con el papel sea un argumento recurrente de discusión. Sin embargo, en realidad, el entorno digital por su naturaleza dinámica y multimedia proporciona a la lectura funcionalidades mucho más amplias que las proporcionadas por un ejemplar impreso. Siendo así, la lectura digital corresponde a una modalidad de lectura completamente diferenciada.

La obra *Lectura digital infantil. Dispositivos, aplicaciones y contenidos*, escrita por las profesoras de la Universidad de Salamanca e investigadoras del Grupo de Investigación sobre Edición Electrónica y Lecto-escritura Digital (E-Lectura) Araceli García-Rodríguez y Raquel Gómez-Díaz, aporta al estado de la cuestión de la lectura digital, justamente, esta perspectiva particular. Escapando del lugar común de discutir la lectura digital a partir de sus antecesores, las autoras, motivadas por sus perfiles de expertas en lecto-escritura digital, están totalmente concentradas en las características claves de la lectura digital y en todos los beneficios que estas pueden proporcionar, especialmente, a la lectura infantil.

Taisa Dantas

Doctora en Formación en la Sociedad del Conocimiento de la Universidad de Salamanca. Investigadora vinculada a la Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado de Paraíba (FAPESQ/PB). Miembro del grupo de investigación el E-LECTRA (Grupo de Investigación sobre Edición Electrónica y Lecto-escritura Digital). Magíster en Información, Comunicación y Nuevos Medios por la Universidade de Coimbra (Portugal). Graduada en Comunicación Social, con especialización en Periodismo por la Universidade Federal da Paraíba Paraíba – Brasil
taisadantasbr@gmail.com
orcid.org/0000-0003-1729-6293

García-Rodríguez y Gómez-Díaz se proponen en esta publicación poner a disposición de padres, profesores, bibliotecarios u otras personas que por razones familiares o profesionales estén interesados en la temática, una guía práctica y sencilla sobre el universo de la lectura digital infantil. Para esto las autoras orientan de una manera extremadamente didáctica cada paso necesario para entrar en este universo.

Estos pasos están repartidos en los ocho apartados que contiene la obra, que reconstruyen la ruta de esta modalidad de lectura, desde la explicación de los

Cómo citar este artículo: Dantas, T. (2020). Reseña. *Lectura digital infantil. Dispositivos, aplicaciones y contenidos*. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 43(1), eRsl. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v43n1eRsl>

Recibido: 2016-10-11 / **Aceptado:** 2019-07-12



términos típicos del ambiente digital, como libro-aplicación, realidad aumentada, transmedia, crossmedia, efecto vaho, o gamificación, hasta informaciones prácticas sobre el uso de la función del control parental, dispositivos, sistemas operativos, aplicaciones, adquisición de contenidos, cuáles son los modelos de compra y acceso de contenidos y aplicaciones o las principales fuentes de información disponibles actualmente.

1. Niños y Tabletas

La lectura digital infantil es una temática bastante discutida entre investigadores dedicados a la lectura, pero, aún más, entre investigadores especializados en desarrollo y educación primaria. La actitud cotidiana por parte de los niños hacia una completa y natural adopción de los dispositivos crea un clima de inseguridad, motivado principalmente por discusiones que relacionan el aumento del uso de dispositivos digitales con la dificultad de concentración, del desarrollo cognitivo o, incluso, la disminución de los niveles de lectura.

El primer apartado del libro, dedicado a la temática “Niños y Tabletas”, presenta el primer punto desmitificado por la obra: el de que el uso de dispositivos digitales por los más jóvenes está intrínsecamente relacionado con el entretenimiento.

Las autoras certifican que, por un lado, los dispositivos digitales pueden tener la misma función de una televisión, básicamente, la función de entretener. Esto cuando son utilizados solamente para ver videos, por ejemplo. Sin embargo, por otro lado, el uso inteligente del soporte puede transformarlo en una herramienta que, además de entretener, sí puede servir como aliado a la formación lectora de los niños, además de impulsar la creatividad y el aprendizaje. Según las autoras, para este uso inteligente, conocer los detalles de esta modalidad de lectura y las funcionalidades disponibles es una premisa vital.

A pesar de ser aparentemente intuitivos, cada paso que los lectores dan en el universo de la lectura digital, sin embargo, tiene la capacidad de ayudar o perjudicar el acto de la lectura, aún más cuando nos referimos a lectores más pequeños. En este punto, las autoras refuerzan el papel que juegan los padres como mediadores. El uso de las funciones de control parental es

una de primeras tareas que deben ser realizadas al planear el uso de dispositivos digitales por los niños. Al mismo tiempo en que este control previene el acceso a contenidos impropios, auxilian en monitorear todas las actividades de los niños.

La discusión promovida por las autoras en este apartado es interesante principalmente porque retira de la tecnología la responsabilidad por los malos usos y la pone en el papel de soporte, que es el que le pertenece. Asimismo, deshace la falsa idea de que los niños son autónomos en el uso de los dispositivos digitales. Así como en la lectura es importante la orientación de los adultos, también la lectura digital debe ser realizada con supervisión.

2. Tipos de contenidos y sus aplicaciones

El espacio literario infantil siempre ha estado compuesto por obras que ultrapasan las palabras en blanco y negro, principalmente por el uso de la interacción con las artes gráficas. La transferencia al ambiente digital hace que estas características se amplíen, y pasan a ser usados, además de los recursos gráficos, los recursos multimedia, sonidos, 3D, realidad aumentada, etc.

Gran parte de las investigaciones científicas y de mercado se preocupan por evaluar los dispositivos, pero olvidan la importancia que juega la selección de la aplicación. Otra discusión esencial promovida en esta obra es la de que se debe dar una mayor importancia a las aplicaciones que deben ser agregadas a los dispositivos, en lugar de centrarse solamente en los dispositivos digitales en sí. Una vez que, como se comentó anteriormente, estos dispositivos son solamente soportes mediadores.

De acuerdo con García-Rodríguez y Gómez-Díaz, la selección de una aplicación adecuada favorece la experiencia de lectura por medio de la presencia de una serie de funcionalidades. Estas funcionalidades están basadas en características propias del entorno digital, como, por ejemplo, la integración de contenidos enriquecidos.

Las autoras incluyen en este apartado sugerencias de las aplicaciones de lectura digital infantil más habituales actualmente.

3. Elementos de los libros enriquecidos

García-Rodríguez y Gómez-Díaz profundizan en este apartado lo que consideran es una de las características fundamentales de los libros digitales: el enriquecimiento. Según las autoras, aunque sea común encontrarse con contenidos fruto de la transposición del papel a lo digital, es a partir de obras enriquecidas que se puede sacar lo más productivo en esta modalidad de lectura. El enriquecimiento combina información textual con información multimedia, lo que favorece, entre otros, la interactividad.

Sin embargo, no todas las prácticas de enriquecimiento son consideradas positivas. Para las autoras es imprescindible la integración con la narrativa, en la que el enriquecimiento está al servicio de la historia y no al revés. Como ejemplo, es considerada una mala práctica proporcionar funciones de enriquecimiento que quiten la atención de los niños o que los haga pensar que se trata de un videojuego y no de una experiencia de lectura.

Las autoras añaden además una serie de buenas prácticas relacionadas con la banda sonora, con la entonación, con el movimiento, etc., así como un listado de opciones de aplicaciones especializadas en literatura infantil y sus respectivas descripciones, incluyendo, también, audiolibros, video libros, comic, storytelling y sugerencias para quien desee experimentar la lectura en realidad aumentada.

4. Adquisición de contenidos y aplicaciones

La adquisición de contenidos y cómo acceder a ellos es también uno de los puntos discutidos en el libro. Las autoras subrayan tres modelos, permanentes o temporales de adquisición de contenidos: la compra, la descarga gratuita y el préstamo.

Para la adquisición de aplicaciones, sea en la tableta o un en ordenador, se destaca la relación con las tiendas virtuales de cada sistema operativo; asimismo, en tiendas independientes, como Amazon —y se comenta también que en el caso de compras directas en la aplicación—, el acceso al contenido es inmediato, mientras que compras por medio de tiendas virtuales hay que enviarlas al dispositivo y seleccionar la aplicación que se usará para la lectura.

Una información importante en este apartado es el hecho de que la mayoría de las aplicaciones de lectura infantil son gratuitas, pero pueden acarrear compras internas de contenidos, o tener versiones limitadas, en las que se hace necesario la compra para tener una experiencia completa, es decir, las versiones Lite, o más ligeras, muy comunes actualmente. En este punto, las autoras refuerzan una vez más la supervisión por parte de los adultos, así como la utilización de funcionalidades de bloqueo para compra inmediata, evitando así gastos no intencionales por parte de los niños.

5. Funcionalidades

Las diferentes funcionalidades disponibles tanto en los contenidos como en las aplicaciones es otra de las características que impulsa la flexibilidad de la lectura digital. Una vez que son estas las que permiten que los lectores personalicen los libros a la manera que más les parezca interesante.

Este es un apartado dedicado a la descripción técnica de las funcionalidades: inicialmente, aquellas referentes a las aplicaciones, como el control parental, cambio de idioma, visualización y organización de colección; seguidas de las funcionalidades relacionadas con los contenidos, como la personalización de la lectura, navegación, anotación, búsqueda de contenidos, etc.

Además, las autoras destacan acciones que agregan a la lectura digital su función social, que parte de la interacción con redes sociales, y el fenómeno de la gamificación, que viene ganando fuerza en los últimos años y su utilización está, principalmente, relacionada con la animación de la lectura o de otras tareas educativas.

6. Fuentes de información de libros y aplicaciones

Antecediendo a la conclusión del libro, las autoras dedican el apartado a una serie de recomendaciones de fuentes de información de libros y aplicaciones.

Estas fuentes de información son bibliotecas digitales, librerías, servicios de lectura digitales dedicados exclusivamente a este mercado, tiendas online y desarrolladores de contenidos digitales.

Los sistemas de recomendación son otro fenómeno que destaca en el ambiente digital, siendo también citado en esta obra. Por medio de la indicación de una serie de plataformas de recomendaciones que incluyen sugerencias a los lectores, pero que antes son sometidos a una serie de requisitos, indicados por cada plataforma.

Aunque las innovaciones son mucho más veloces en los ambientes digitales y el número de opciones a los usuarios es extremadamente grande, incluir en una obra de este género un número considerable de sugerencias es una excelente forma de dinamizar las discusiones en torno al fenómeno de la lectura digital infantil.

Por lo tanto, sin lugar a duda, podemos afirmar que la obra es presentada con bastante claridad y efectividad, y que en unión con la gran variedad de sugerencias se posiciona como un breve manual del tema, pero también como excelente guía práctica para todos aquellos que estén interesados en la lectura digital infantil.